

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

⑬ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑫ Offenlegungsschrift
⑪ DE 38 11 301 A1

⑤① Int. Cl. 4:
G07 F 17/34

②① Aktenzeichen: P 38 11 301.5
②② Anmeldetag: 2. 4. 88
②③ Offenlegungstag: 19. 10. 89

DE 3811301 A1

⑦① Anmelder:
NSM-Apparatebau GmbH & Co KG, 6530 Bingen, DE
⑦④ Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 6530 Bingen

⑦② Erfinder:
Menke, Wilhelm, 6200 Wiesbaden, DE

⑤④ Münzbetätigtes Spielgerät

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit in zwei Reihen übereinander angeordneten Klappkarten-Karussellen, deren Klappkarten abwechselnd nur auf der Vorderseite oder auf der Rückseite ein spielmitentscheidendes Symbol tragen und die nach ihrer Durchwirbelung in einer die Symbole sämtlicher sichtbaren Klappkartenpaare verdeckenden Anzeigelage stehenbleiben, mit einer Punkteanzeige für jede, eine Spielstelle bildende Klappkarten-Karussell-Reihe, in der die in der zugehörigen Reihe durch die sichtbaren Symbole entsprechend ihrer Wertigkeit erreichten Punkte darstellbar sind, und mit einem Mikroprozessor zur Steuerung des gesamten Spielablaufs. Der Gegenstand der Erfindung zeichnet sich dadurch aus, daß mindestens einem Klappkarten-Karussell (5) eine akustische und/oder optische Anzeige zugeordnet ist, die beim tastengesteuerten oder rechnergesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt des sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaares (13) dieses Klappkarten-Karussells (5) ein wahrnehmbares Signal abgibt, wobei gleichzeitig der Punktwert des somit noch nicht erkennbaren Symbols in einer speziellen, nur von dem Spieler der Spielstelle, zu der das Klappkarten-Karussell (5) gehört, einsehbaren Punkte-Anzeige (18 bzw. 40) darstellbar ist, und daß dieser Punktwert im weiteren Verlauf des Spiels in die dieser Spielstelle zugeordnete, allgemein sichtbare Punkte-Anzeige (16 bzw. 17) übertragbar ist.

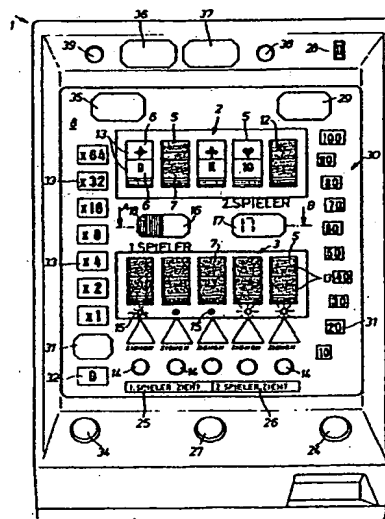


Fig. 1

DE 3811301 A1

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit in zwei Reihen übereinander angeordneten Klappkarten-Karussellen, deren Klappkarten abwechselnd nur auf der Vorderseite oder auf der Rückseite ein spielmitentscheidendes Symbol tragen und die nach ihrer Durchwirbelung in einer die Symbole sämtlicher sichtbaren Klappkartenpaare verdeckenden Anzeigelage stehenbleiben, mit einer Punkte-Anzeige für jede, eine Spielstelle bildende Klappkarten-Karussell-Reihe, in der die in der zugehörigen Reihe durch die sichtbaren Symbole entsprechend ihrer Wertigkeit erreichten Punkte darstellbar sind, und mit einem Mikroprozessor zur Steuerung des gesamten Spielablaufs.

Ein solches, in der älteren, deutschen Patentanmeldung P 38 04 862.0 beschriebenes Spielgerät ist so aufgebaut, daß die sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare der Klappkarten-Karusselle rechner- und/oder tastengesteuert unmittelbar um einen Schritt weiterschaltbar sind. Hierdurch ist es möglich, zum einen bei rein rechnergesteuerter Aufdeckung der Symbole diese zeitlich nacheinander und in bestimmter Anzahl freizulegen, wodurch sich der Unterhaltungswert für den Spieler erhöht, und zum anderen kann bei rein tastengesteuertem Aufdeckvorgang der verdeckten Symbole der Spieler durch entsprechende Betätigung der zu den Klappkarten-Karussellen gehörenden Tasten selbst bestimmen, wieviele der von ihm auf diese freigelegten Symbole für das Spielergebnis mitbestimmend sein sollen, wobei sich bei jedem Aufdeckvorgang für den Spieler die spannende Frage stellt, welches Symbol mit welcher Wertigkeit, die einem an dem Spielgerät angebrachten Gewinnplan zu entnehmen ist, durch Betätigung der Taste nur freigelegt wird. Selbstverständlich kann der rechnergesteuerte Aufdeckvorgang mit dem tastengesteuerten Aufdeckvorgang in beliebiger Weise kombiniert werden. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, ein Gegeneinanderspiel zweier Spieler durchzuführen, wobei tastengesteuert der Aufdeckvorgang der Klappkarten-Karusselle der oberen Klappkarten-Karussell-Reihe von dem einen Spieler und der Aufdeckvorgang der Klappkarten-Karusselle der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe von dem anderen Spieler durchgeführt wird. Bei allen Spielvariationen wird also das sich in der verdeckten Anzeigelage befindliche Klappkartenpaar des jeweiligen Klappkarten-Karussells beim tastengesteuerten oder rechnergesteuerten Weiterschalten um einen Schritt unmittelbar aufgedeckt, d. h. für den oder die Spieler ist das aufgedeckte Symbol sofort erkennbar. Dies ist insbesondere bei einem Zweimann-Spiel insofern von Nachteil, als für jeden Spieler die aufgedeckten Symbole und damit die erreichten Punkte des Gegenspielers sichtbar sind.

Der Erfindung liegt daher die Aufgabe zugrunde, bei einem Spielgerät der eingangs genannten Art den Spielablauf abwechslungsreicher und mit größerem Spielanreiz auszugestalten, um so den Unterhaltungswert des Spiels zu erhöhen.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß mindestens einem Klappkarten-Karussell eine akustische und/oder optische Anzeige zugeordnet ist, die beim tastengesteuerten oder rechnergesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt des sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaares des Klappkarten-Karussells ein wahrnehmbares

Signal, wobei gleichzeitig der Punktwert des somit noch nicht erkennbaren Symbols in einer speziellen nur von dem Spieler der Spielstelle, zu der das Klappkarten-Karussell gehört, einsehbaren Punkte-Anzeige darstellbar ist, und daß dieser Punktwert im weiteren Verlaufe des Spiels in die dieser Spielstelle zugeordnete, allgemein sichtbare Punkte-Anzeige übertragbar ist.

Eine derartige Ausgestaltung des Spielgerätes erlaubt es auf einfache Art, das bei den bekannten Kartenspielen, wie z. B. "17 + 4", "66", "Poker" usw. übliche verdeckte Ziehen einer Spielkarte zu simulieren, und zwar dadurch, daß durch die Abgabe des Signals das Aufdecken bzw. Ziehen des verdeckten Klappkarten-Karussells ohne eine tatsächliche Weiterschaltung desselben um einen Schritt allen Spielern angezeigt wird und gleichzeitig der entsprechende Symbol-Punktwert des sonach nur scheinbar aufgedeckten Klappkarten-Karussells in der nur für den Spieler an diesem Klappkarten-Karussell einsehbaren Punkte-Anzeige erscheint. Vom Gegenspieler ist daher dieser Punktwert nicht zu erkennen, wodurch er das Aufdecken seiner ihm zugeordneten Klappkarten-Karusselle ohne Kenntnis des Punktestandes seines Mitspielers durchführen muß, was das Spielgeschehen äußerst interessant macht. Erst im Verlaufe des Spiels, vorzugsweise bei Spielende, wird das durch das Signal markierte, verdeckte Klappkarten-Karussell tatsächlich durch eine automatische Weiterschaltung um einen Schritt aufgedeckt und die erreichte Symbol-Punktezahl von der nur von einem Spieler einsehbaren Punkte-Anzeige in die allgemein sichtbare Punkte-Anzeige übertragen. Damit können die Spieler feststellen, wer von ihnen die höchste Punktezahl erreicht und somit gewonnen hat.

Bei einer bevorzugten Ausführungsform des Spielgerätes nach der Erfindung ist jedem Klappkarten-Karussell der unteren Reihe eine optische Anzeige in Form einer Leuchtdiode zugeordnet, die beim tastengesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare der Klappkarten-Karusselle aufleuchten, wobei gleichzeitig die Punktwerte der somit noch nicht erkennbaren Symbole in einer speziellen, nur von dem Spieler dieser Spielstelle einsehbaren Punkte-Anzeige auffaddierbar sind, und daß nach einer tastengesteuerten Aufdeckung der gewünschten Anzahl der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare der Klappkarten-Karusselle der oberen Reihe die durch die leuchtenden Leuchtdioden markierten Klappkarten-Karusselle der unteren Reihe nunmehr tatsächlich rechnergesteuert um einen Schritt weiterschaltbar sind und gleichzeitig die erreichte Punktezahl von der speziellen Punkte-Anzeige in die allgemein sichtbare Punkte-Anzeige übertragbar ist. Hierbei kann also nur der Spieler der Spielstelle der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe ein verdecktes Ziehen der einzelnen Klappkarten-Karusselle durchführen, während der Spieler der Spielstelle der oberen Klappkarten-Karussell-Reihe die verdeckten Klappkarten-Karusselle offen ziehen muß, d. h. die Klappkarten-Karusselle werden bei Betätigung der zugehörigen Tasten sofort aufgedeckt.

Eine andere vorteilhafte Ausführungsform des erfindungsgemäßen Spielgerätes zeichnet sich dadurch aus, daß jedem Klappkarten-Karussell der unteren und der oberen Reihe eine optische Anzeige in Form einer Leuchtdiode zugeordnet ist, die beim tastengesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkarten-

paare der Klappkarten-Karusselle aufleuchten, wobei jedoch über eine Wahl taste gesteuert nur die untere oder obere Leuchtdioden-Reihe in Funktion ist und hierbei die Punktwerte der somit noch nicht erkennbaren Symbole der jeweils ausgewählten Klappkarten-Karussell-Reihe in einer zugehörigen, nur von dem Spieler dieser Spielstelle einsehbaren, speziellen Punkte-Anzeige aufaddierbar sind, und daß nach einer tastengesteuerten Aufdeckung der gewünschten Anzahl der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare der Klappkarten-Karusselle der anderen Reihe die durch die leuchtenden Leuchtdioden markierten Klappkarten-Karusselle der ausgewählten Reihe nunmehr tatsächlich rechnergesteuert um einen Schritt weiterschaltbar sind und gleichzeitig die erreichte Punktezahl von der speziellen Punkte-Anzeige in die allgemein sichtbare Punkte-Anzeige übertragbar ist. Eine derartige Ausgestaltung des Spielgerätes ermöglicht es, den Spielern mit Hilfe der Wahl taste zu entscheiden, in welcher der beiden Spielstellen die verdeckten Klappkarten-Karusselle verdeckt gezogen werden sollen, wobei dann die Klappkarten-Karusselle der anderen Spielstelle offen gezogen werden.

Bei einer weiteren, vorteilhaften Alternativausführung des Spielgerätes nach der Erfindung ist jedem Klappkarten-Karussell der unteren und der oberen Reihe eine optische Anzeige in Form einer Leuchtdiode zugeordnet, die beim tastengesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare der Klappkarten-Karusselle aufleuchten, wobei die Punktwerte der somit noch nicht erkennbaren Symbole jeder Klappkarten-Karussell-Reihe in einer zugehörigen, nur von dem Spieler dieser Spielstelle einsehbaren Punkte-Anzeige aufaddierbar sind, wobei nach einer rechnergesteuerten, tatsächlichen Weiterschaltung um einen Schritt der durch die leuchtenden Leuchtdioden markierten Klappkartenpaare der Klappkarten-Karusselle die in jeder Spielstelle erreichte Punktezahl von der speziellen Punkte-Anzeige in die entsprechende, allgemein sichtbare Punkte-Anzeige übertragbar ist. In diesem Falle erfolgt also in jeder Spielstelle ein verdecktes Ziehen der einzelnen Klappkarten-Karusselle und erst bei Beendigung des Ziehvorganges in beiden Spielstellen werden die Klappkarten-Karusselle automatisch aufgedeckt.

Damit die Spieler entscheiden können, wer von ihnen zuerst spielt, ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung des Erfindungsgegenstandes eine Taste für die Auswahl der zuerst zu betätigenden Spielstelle vorgesehen.

Um eine konstruktiv äußerst einfache spezielle Punkte-Anzeige zu erreichen, umfaßt bevorzugt die spezielle Punkte-Anzeige eine vor deren Ziffern angeordnete Jalousie, die aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie mit darin jalousieförmig unter einem Winkel von ca. 45° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen besteht, wobei die Mikrolamellen schräg nach außen verlaufend ausgerichtet sind. Hierdurch ist gewährleistet, daß der Spieler die Ziffern dieser Punkte-Anzeige nur unter einem seitlich nach außen vom Spielgerät weg verlaufenden Blickwinkel von ca. 45° erkennen kann.

Um dem Spieler seine Gewinn-Punkte über mehrere Spiele angeben zu können, ist zweckmäßigerweise der in einer Gewinn-Anzeige angegebene Punkte-Gewinn eines Spiels in einer zu der entsprechenden Spielstelle gehörenden Gesamtgewinn-Anzeige aufaddierbar. Damit der Spieler gegebenenfalls ohne weiteren Münzeinwurf weiterspielen kann, sind bevorzugt von jeder Ge-

samtgewinn-Anzeige durch Betätigung einer zugehörigen Übertragungstaste Gewinnpunkte in bestimmten Teilbeträgen in eine Vorratspunkte-Anzeige überführbar.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand mehrerer Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt

Fig. 1 eine Vorderansicht eines Spielgerätes nach der Erfindung mit verdeckten Klappkarten-Karussellen der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe,

Fig. 2 einen Teilschnitt durch das Spielgerät nach Fig. 1 gemäß der Linie A-B,

Fig. 3 eine Vorderansicht des Spielgerätes nach Fig. 1 mit teilweise aufgedeckten Klappkarten-Karussellen der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe,

Fig. 4 eine Alternativausführung des Spielgerätes nach Fig. 1,

Fig. 5 einen Teilschnitt durch das Spielgerät nach Fig. 4 gemäß der Linie A-B,

Fig. 6 eine Alternativausführung des Spielgerätes nach Fig. 4 und

Fig. 7 im vergrößerten Maßstab eine Einzeldarstellung eines Klappkarten-Karussells der Spielgeräte.

Jedes münzbetätigte Spielgerät 1 besitzt eine obere Klappkarten-Karussell-Reihe 2 und eine parallel dazu verlaufende untere Klappkarten-Karussell-Reihe 3. Die einzelnen Reihen 2, 3 setzen sich jeweils aus fünf nebeneinanderliegenden, jeweils in einem Montageblock 4 untergebrachten Klappkarten-Karussellen 5 zusammen. Die einzelnen Klappkarten 6 der hinter Sichtfenstern 7 in der Frontplatte 8 des Spielgerätes 1 angebrachten Klappkarten-Karusselle 5 dienen als Symbolträger.

Die Klappkarten 6 eines jeden Klappkarten-Karussells 5 tragen abwechselnd nur auf der Vorderseite 9 oder auf der Rückseite 10 ein spielmitentscheidendes Symbol, d. h., wenn sich auf der Vorderseite 9 einer Klappkarte 6 ein Symbol befindet, dann sind die Rückseite derselben Klappkarte und die Vorderseiten der benachbarten Klappkarten symbolfrei, und wenn sich auf der Vorderseite 9 einer Klappkarte 6 kein Symbol befindet, dann sind die Rückseite derselben Klappkarte und die Vorderseiten der benachbarten Klappkarten mit einem spielmitentscheidenden Symbol versehen. Die Symbole auf den einander zugewandten Seiten zweier umfangsseitig benachbarter Klappkarten 6 sind jeweils als Spielkarten-Halbsymbole 11 ausgeführt, und auf den einander zugewandten symbolfreien Seiten zweier umfangsseitig benachbarter Klappkarten befindet sich jeweils eine übliche Rückseiten-Musterung 12 der bekannten Spielkarten. Steht ein Klappkartenpaar 13 eines Klappkarten-Karussells 5 in der Anzeigelage, in der die beiden Spielkarten-Halbsymbole 11 einer Spielkarte in dem zugehörigen Sichtfenster 7 erkennbar sind, so stellen diese beiden Spielkarten-Halbsymbole 11 eine vollständige Spielkarte dar, der eine Punktezahl der üblichen Spielkarten-Wertigkeit zugeordnet ist. Wird nun dieses Klappkarten-Karussell 5 über einen Schrittmotor um einen Schritt weitergeschaltet, dann klappt die obere Klappkarte unter. Passierung einer Haltenase am Montageblock 4 von der Vorderseiten-Anzeigelage in eine Rückseiten-Anzeigelage um, wodurch nunmehr im Sichtfenster 7 zwei Spielkarten-Rückseiten-Musterungen erscheinen. Wird anschließend das Klappkarten-Karussell wiederum um einen Schritt weitergeschaltet, dann ist im Sichtfenster 7 wieder eine vollständige Spielkarte erkennbar. Somit erscheint beim Umklappen sämtlicher Klappkarten 6 eines Klappkarten-Karussells

5 im zugehörigen Sichtfenster 7 abwechselnd eine vollständige Spielkarte oder die Spielkarten-Rückseiten-Musterung 12.

Den jeweils übereinander angeordneten Klappkarten-Karussellen 5 der beiden Klappkarten-Karussell-Reihen 2 und 3, die jeweils für sich eine Spielstelle darstellen, ist jeweils eine gemeinsame Taste 14 zum Weiterschalten um einen Schritt des jeweils angesteuerten Klappkarten-Karussells 5 der entsprechenden Reihe 2, 3 zugeordnet, wobei des weiteren zu jedem Klappkarten-Karussell 5 der unteren Reihe 3 eine Leuchtdiode 15 gehört. Weiterhin ist der unteren Reihe 3 eine Punkte-Anzeige 16 und der oberen Reihe 2 eine Punkte-Anzeige 17 zugeordnet, die beide allgemein sichtbar sind. Der unteren Reihe 3 ist weiterhin eine spezielle, nur von dem Spieler dieser Spielstelle einsehbare Punkte-Anzeige 18 zugeordnet. Die Punkte-Anzeigen 16 bis 18 befinden sich hinter Sichtfenstern 19 in der Frontplatte 8. Bei der speziellen Punkte-Anzeige 18 ist eine Jalousie 20 zwischen derselben und dem Sichtfenster 19 angeordnet. Die Jalousie 20 besteht aus einer dünnen, durchsichtigen Kunststoffolie 21 mit darin jalousienförmig unter einem Winkel von ca. 45° eingesetzten, undurchsichtigen Mikrolamellen 22, wobei die Mikrolamellen 22 schräg nach außen verlaufend ausgerichtet sind, so daß der Spieler nur bei einem Stand links vor dem Spielgerät unter einem Blickwinkel von ca. 45° die in der Punkte-Anzeige 18 dargestellten Ziffern erkennen kann.

Zu Beginn eines Spieles, dessen Ablauf über einem Mikroprozessor gesteuert wird, werden sämtliche Klappkarten-Karusselle 5 in Richtung des Pfeiles 23 in Drehung versetzt und bleiben nach ihrer Durchwirbelung rechnergesteuert in einer Anzeigelage stehen, in der sämtliche Klappkarten-Paare 13 eine Spielkarten-Rückseiten-Musterung zeigen, d. h. die unmittelbar nachfolgenden Spielkarten-Halbsymbole 11 sind verdeckt. Hierbei ist dem links vor dem Spielgerät 1 stehenden Spieler die untere und dem rechts vor dem Spielgerät 1 stehenden Spieler die obere Spielstelle zugeordnet. Durch Betätigung einer als Multifunktionstaste ausgelegten Wahltaste 24 bestimmen die Spieler, wer von ihnen zuerst zieht. Beginnt der links vor dem Spielgerät 1 stehende Spieler mit dem Ziehen, dann leuchtet die Anzeige 25 "1. Spieler zieht" auf. Im anderen Falle leuchtet die Anzeige 26 "2. Spieler zieht" auf. Angenommen, daß der 1. Spieler zuerst zieht, dann kann er in beliebiger Reihenfolge die Klappkarten-Karusselle 5 der unteren Reihe 3 durch Betätigung der entsprechenden Taste 14 scheinbar um einen Schritt weiterschalten, wobei beim Ziehen des jeweiligen Klappkarten-Karussells die zu diesem gehörende Leuchtdiode 15 aufleuchtet und der Punktwert der noch verdeckten Spielkarten unter Aufaddierung in der speziellen Punkte-Anzeige 18 angezeigt wird. Da mit dem Spielgerät das bekannte Kartenspiel "17 + 4" simuliert wird, zieht der Spieler verdeckt selbstverständlich nur so viele Spielkarten, wie notwendig sind, um über die Addition der den einzelnen Spielkarten zugeordneten Punkte zu der Punktezah 21 bzw. möglichst nahe an diese Punktezah zu kommen. Im dargestellten Ausführungsbeispiel sind in der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe 3 die Spielkarten "Herz 7" (7 Punkte) "Herz Ass" (11 Punkte) und "Pik-Dame" (3 Punkte) verdeckt gezogen worden, d. h. der Spieler hat insgesamt 21 Punkte erreicht, die in der speziellen, nur von dem ersten Spieler einsehbaren Punkte-Anzeige 18 dargestellt werden. Durch Betätigung der als Multifunktionstaste ausgebildeten Taste 27 beendet der Spieler seinen Zieh-Vorgang. Dann leuchtet die Anzei-

ge 26 auf und der zweite Spieler deckt durch Betätigung der Tasten 14 in beliebiger Reihenfolge die Klappkarten-Karusselle 5 der oberen Reihe 2 durch tatsächliche Weiterschaltung um einen Schritt auf. Hierbei ist dem zweiten Spieler jedoch nicht bekannt, wieviele Punkte der erste Spieler erreicht hat. Im dargestellten Ausführungsbeispiel wurden von dem zweiten Spieler die Spielkarten "Karo-Dame" (3 Punkte), "Kreuz-König" (4 Punkte) und "Herz 10" (10 Punkte) offen gezogen, so daß die durch diese Spielkarten angegebenen Punktezah insgesamt 17 beträgt und in der Punkte-Anzeige 17 angezeigt wird. Durch Betätigung der Taste 27 beendet der zweite Spieler den Aufdeckvorgang der Klappkarten-Karussell-Reihe 2. Dann werden rechnergesteuert die durch die leuchtenden Leuchtdioden 15 markierten Klappkarten-Karusselle 5 der unteren Reihe 3 tatsächlich um einen Schritt weitergeschaltet, wodurch die gezogenen Spielkarten zu erkennen sind und gleichzeitig wird die in der speziellen Punkte-Anzeige 18 dargestellte Punktezah in die allgemein sichtbare Punkte-Anzeige 16 übertragen. Da die Punktezah 21 über der Punktezah 17 liegt, hat der erste Spieler gewonnen. Im übrigen wird jedem Spieler durch Aufleuchten der unter den Klappkarten-Karussellen 5 der unteren Reihe 3 angebrachten Anzeigefeldern "Ziehen" angezeigt, in welchem Zeitabschnitt er die Tasten 14 betätigen kann.

Dem Münzeinwurf 28 des Spielgerätes 1 ist eine Vorratspunkte-Anzeige 29 zugeordnet, in der die nach einem bestimmten Schlüssel unterschiedlichen Münzwerten zugeordneten Punkte darstellbar sind. Unterhalb der Vorratspunkte-Anzeige 29 befindet sich eine Einsatz-Anzeigeleiste 30, die aus mehreren, mit unterschiedlich hohen Punktezahlen belegten Anzeigefeldern 31 besteht. Durch Betätigung der Taste 24 kann die Höhe des Punkteinsatzes für ein Spiel ausgewählt werden. Das ausgewählte Anzeigefeld leuchtet auf und gleichzeitig wird die Punktezah dieses Anzeigefeldes von der Punktezah der Vorratspunkte-Anzeige 29 subtrahiert. Dann wird das vorhergehend beschriebene, simulierte Kartenspiel "17 + 4" mit Hilfe der Klappkarten-Karussell-Reihen 2 und 3 durchgeführt. Bei Beendigung des Spiels "17 + 4" wird der Punkteinsatz in der Einsatz-Anzeigeleiste 30 unter Verdoppelung in eine Risikoeinsatz-Anzeige 31 übertragen. Der Risikoeinsatz-Anzeige 31 sind einerseits ein Anzeigefeld 32 mit der Beschriftung "0" und andererseits mehrere mit in der Höhe steigenden Multiplikatoren belegte Anzeigefelder 33 zugeordnet. Zunächst blinkt das untere Anzeigefeld 33 mit dem Multiplikator "x2" im Wechsel mit dem Anzeigefeld "0". Betätigt nun der Spieler, der das Spiel "17 + 4" gewonnen hat, eine zugehörige Risikotaste 34, so kann er entweder die in der Risikoeinsatz-Anzeige 31 dargestellten Punkte gewinnen oder verlieren. Gewinnt der Spieler, dann blinkt das nächsthöhere Anzeigefeld 33 im Wechsel mit dem Anzeigefeld 31, und der Spieler kann wiederum die Risikotaste 34 betätigen. Dieser Vorgang kann bis zur Erzielung des Höchstgewinnes durch Erreichen des Anzeigefeldes 33 mit dem Multiplikator "x64" fortgesetzt werden. Zwischenzeitlich kann der Spieler jedoch jederzeit den einmal erreichten Punktegewinn durch Betätigung der Taste 27 annehmen, der dann in einer Gewinnanzeige 35 dargestellt wird. Die in der Gewinnanzeige 35 angezeigten Punkte werden dann entweder in der Gesamtgewinnanzeige 36, die der unteren Spielstelle zugeordnet ist, oder in der Gesamtgewinnanzeige 37, die der oberen Spielstelle zugeordnet ist, aufaddiert und zwar je nachdem mit welcher Spielstelle das Spiel "17 + 4" gewonnen wurde.

Von diesen Gesamtgewinnanzeigen 36, 37 können durch Betätigung entsprechender Übertragungstasten 38, 39 Gewinnpunkte in bestimmten Teilbeträgen in die Vorratspunkte-Anzeige 29 übertragen werden, so daß die Spieler ohne erneuten Münzeinwurf weiterspielen können.

Das in den Fig. 4 und 5 veranschaulichte Spielgerät entspricht in seinem Aufbau und in seiner Funktion im wesentlichen dem vorhergehend beschriebenen Spielgerät. In diesem Falle sind jedoch auch den Klappkarten-Karussellen 5 der oberen Reihe 3 Leuchtdioden 15 zugeordnet. Des weiteren gehört zu der oberen Spielstelle eine spezielle, nur von dem zweiten Spieler einsehbare Punkte-Anzeige 40, die analog der Punkte-Anzeige 18 ausgeführt ist. Durch Betätigung der als Multifunktionstaste ausgebildeten Taste 34 können die Spieler bestimmen, in welcher der beiden Spielstellen verdeckt gezogen werden soll, d. h. in welcher Spielstelle die Leuchtdioden 15 in Funktion sind. Das kann beispielsweise durch einen kurzen Blinkvorgang der ausgewählten Leuchtdioden-Reihe angezeigt werden. In dem dargestellten Ausführungsbeispiel hat der zweite Spieler in seiner Spielstelle vier durch leuchtende Leuchtdioden 15 markierte Spielkarten gezogen, deren Gesamtpunktwert in der nur von dem zweiten Spieler einsehbaren Punkte-Anzeige 40 dargestellt wird, während der erste Spieler in seiner Spielstelle zwei Spielkarten offen gezogen hat, deren Gesamtpunktwert in der allgemein sichtbaren Punkteanzeige 16 angezeigt wird. Durch die freie Bestimmbarkeit in welcher der Spielstellen offen oder verdeckt gezogen werden soll, müssen die Spieler bei Änderung ihres Wunsches hinsichtlich des offenen oder verdeckten Ziehens keinen Standortwechsel vor dem Spielgerät vornehmen.

Das in Fig. 6 dargestellte Spielgerät entspricht in seinem Aufbau und in seiner Funktion im wesentlichen dem Spielgerät nach Fig. 4, wobei jedoch grundsätzlich in beiden Spielstellen nur verdeckt gezogen werden kann. Im dargestellten Ausführungsbeispiel haben beide Spieler jeweils in ihrer Spielstelle drei Spielkarten verdeckt gezogen, was durch die leuchtenden Leuchtdioden 15 angezeigt wird. Die in jeder Spielstelle erreichte Punktezahl wird in der zugehörigen speziellen Punkte-Anzeige 18 bzw. 40 angezeigt, so daß beide Spieler bis zum Ende des Ziehvorganges nicht wissen, wieviele Punkte der Gegenspieler erreicht. Erst nach Beendigung des Ziehvorganges werden sämtliche, durch leuchtende Leuchtdioden 15 markierte Klappkarten-Karusselle 5 rechnergeseuert tatsächlich aufgedeckt und die Punkte aus den speziellen Punkte-Anzeigen 18, 40 in die entsprechenden allgemein sichtbaren Punkte-Anzeigen 16, 17 übertragen, woraufhin die Spieler entsprechend des ihnen zustehenden Punktestandes erkennen können, wer von ihnen gewonnen hat.

Im übrigen können die Spielgeräte nach Betätigung der als Multifunktionstaste ausgebildeten Taste 39 auch nur von einem Spieler bedient werden. In diesem Falle kann beispielsweise eine verdeckte Ziehung der Spielkarten in der einen Spielstelle rechnergesteuert und eine offene Ziehung der Spielkarten in der anderen Spielstelle tastengesteuert durch den Spieler erfolgen. Hierbei wird zweckmäßigerweise der Punktwert der durch den Rechner verdeckt gezogenen Spielkarten zunächst nicht angezeigt, sondern erst nach Beendigung des Ziehvorganges des Spielers.

Die vorstehende Zeichnungsbeschreibung hat den Aufbau sowie die Funktion des erfindungsgemäßen Spielgerätes in verschiedenen Ausführungsformen ver-

deutlicht. Es versteht sich jedoch für den Fachmann, daß der Grundgedanke der vorliegenden Erfindung eine wesentlich breitere Anwendung finden kann und nicht auf die hier speziell betrachteten Ausführungsbeispiele beschränkt ist.

Patentansprüche

1. Münzbetätigtes Spielgerät mit in zwei Reihen übereinander angeordneten Klappkarten-Karussellen, deren Klappkarten abwechselnd nur auf der Vorderseite oder auf der Rückseite ein spielmitentscheidendes Symbol tragen und die nach ihrer Durchwirbelung in einer die Symbole sämtlicher sichtbaren Klappkartenpaare verdeckenden Anzeigelage stehenbleiben, mit einer Punkteanzeige für jede, einen Spielstelle bildenden Klappkarten-Karussell-Reihe, in der die in der zugehörigen Reihe durch die sichtbaren Symbole entsprechend ihrer Wertigkeit erreichten Punkte darstellbar sind, und mit einem Mikroprozeßrechner zur Steuerung des gesamten Spielablaufs, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens einem Klappkarten-Karussell (5) eine akustische und/oder optische Anzeige zugeordnet ist, die beim tastengesteuerten oder rechnergesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt des sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaares (13) dieses Klappkarten-Karussells (5) ein wahrnehmbares Signal abgibt, wobei gleichzeitig der Punktwert des somit noch nicht erkennbaren Symbols in einer speziellen, nur von dem Spieler der Spielstelle, zu der das Klappkarten-Karussell (5) gehört, einsehbaren Punkte-Anzeige (18 bzw. 40) darstellbar ist, und daß dieser Punktwert im weiteren Verlauf des Spiels in die dieser Spielstelle zugeordnete, allgemein sichtbare Punkte-Anzeige (16 bzw. 17) übertragbar ist.
2. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß jedem Klappkarten-Karussell (5) der unteren Reihe (3) eine optische Anzeige in Form einer Leuchtdiode (15) zugeordnet ist, die beim tastengesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare (13) der Klappkarten-Karusselle (5) aufleuchten, wobei gleichzeitig die Punktwerte der somit noch nicht erkennbaren Symbole in einer speziellen, nur von dem Spieler dieser Spielstelle einsehbaren Punkte-Anzeige (18) aufaddierbar sind, und daß nach einer tastengesteuerten Aufdeckung der gewünschte Anzahl der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare (13) der Klappkarten-Karusselle (5) markierten Klappkarten-Karusselle (5) der unteren Reihe (3) nunmehr tatsächlich rechnergesteuert um einen Schritt weiterschaltbar sind und gleichzeitig die erreichte Punktezahl von der speziellen Punkte-Anzeige (18) in die allgemein sichtbare Punkte-Anzeige (16) übertragbar ist.
3. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß jedem Klappkarten-Karussell (5) der unteren (3) und der oberen Reihe (2) eine optische Anzeige in Form einer Leuchtdiode (15) zugeordnet ist, die beim tastengesteuerten, scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt der sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen Klappkartenpaare (13) der Klappkarten-Karusselle

(5) aufleuchten, wobei jedoch über eine Wahl-
 (34) gesteuert nur die untere oder obere Leuchtdi-
 oden-Reihe in Funktion ist und hierbei die Punkte-
 werte der somit noch nicht erkennbaren Symbole
 der jeweils ausgewählten Klappkarten-Karussell-
 Reihe (2 bzw. 3) in einer zugehörigen, nur von dem
 Spieler dieser Spielstelle einsehbaren speziellen
 Punkte-Anzeige (40 bzw. 18) aufaddierbar sind, und
 daß nach einer tastengesteuerten Aufdeckung der
 gewünschten Anzahl der sich in der verdeckten An-
 zeigelage befindlichen Klappkartenpaare (13) der
 Klappkarten-Karusselle (5) der anderen Reihe (3
 bzw. 2) die durch die leuchtenden Leuchtdioden
 (15) markierten Klappkarten-Karusselle (5) der
 ausgewählten Reihe (2 bzw. 3) nunmehr tatsäch-
 lich rechnergeseuert um einen Schritt weiterschalt-
 bar sind und gleichzeitig die erreichte Punktezahl
 von der speziellen Punkte-Anzeige (40 bzw. 18) in
 die allgemein sichtbare Punkte-Anzeige (17 bzw.
 18) übertragbar ist.

4. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, da-
 durch gekennzeichnet, daß jedem Klappkarten-Kar-
 russell (5) der unteren (3) und der oberen Reihe (2)
 eine optische Anzeige in Form einer Leuchtdiode
 (15) zugeordnet ist, die beim tastengesteuerten,
 scheinbaren Weiterschalten um einen Schritt der
 sich in der verdeckten Anzeigelage befindlichen
 Klappkartenpaare (13) der Klappkarten-Karusselle
 (5) aufleuchten, wobei die Punktwerte der somit
 noch nicht erkennbaren Symbole jeder Klappkar-
 ten-Karussell-Reihe (2, 3) in einer zugehörigen nur
 von dem Spieler dieser Spielstelle einsehbaren
 Punkte-Anzeige (40 bzw. 18) aufaddierbar sind, und
 daß nach einer rechnergesteuerten, tatsächlichen
 Weiterschaltung um einen Schritt der durch die
 leuchtenden Leuchtdioden (15) markierten Klapp-
 karten-Paare (13) der Klappkarten-Karusselle (5)
 die in jeder Spielstelle erreichte Punktezahl von der
 speziellen Punkte-Anzeige (40 bzw. 18) in die ent-
 sprechende, allgemein sichtbare Punkte-Anzeige
 (17 bzw. 16) übertragbar ist.

5. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder meh-
 reren der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeich-
 net, daß eine Taste (24) für die Auswahl der zuerst
 zu betätigenden Spielstelle vorgesehen ist.

6. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder meh-
 reren der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeich-
 net, daß die spezielle Punkte-Anzeige (18 bzw. 40)
 eine vor deren Ziffern angeordnete Jalousie (20)
 umfaßt, die aus einer dünnen, durchsichtigen
 Kunststoffolie (21) mit darin jalousienförmig unter
 einem Winkel von ca. 45° eingesetzten, undurch-
 sichtigen Mikrolamellen (22) besteht, wobei die Mi-
 krolamellen (22) schräg nach außen verlaufend aus-
 gerichtet sind.

7. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder meh-
 reren der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeich-
 net, daß der in einer Gewinn-Anzeige (35) angege-
 bene Punkte-Gewinn eines Spiels in einer zu der
 entsprechenden Spielstelle gehörenden Gesamtge-
 winn-Anzeige (36 bzw. 37) aufaddierbar ist.

8. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder meh-
 reren der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeich-
 net, daß von jeder Gesamtgewinn-Anzeige (36, 37)
 durch Betätigung der zugehörigen Übertragungs-
 taste (39 bzw. 38) Gewinnpunkte in bestimmten
 Teilbeträgen in eine Vorratspunkte-Anzeige (29)
 überführbar sind.

- Leerseite -

3811301

Nummer:
Int. Cl.4:
Anmeldetag:
Offenlegungstag:

38 11 301
G 07 F 17/34
2. April 1988
19. Oktober 1989

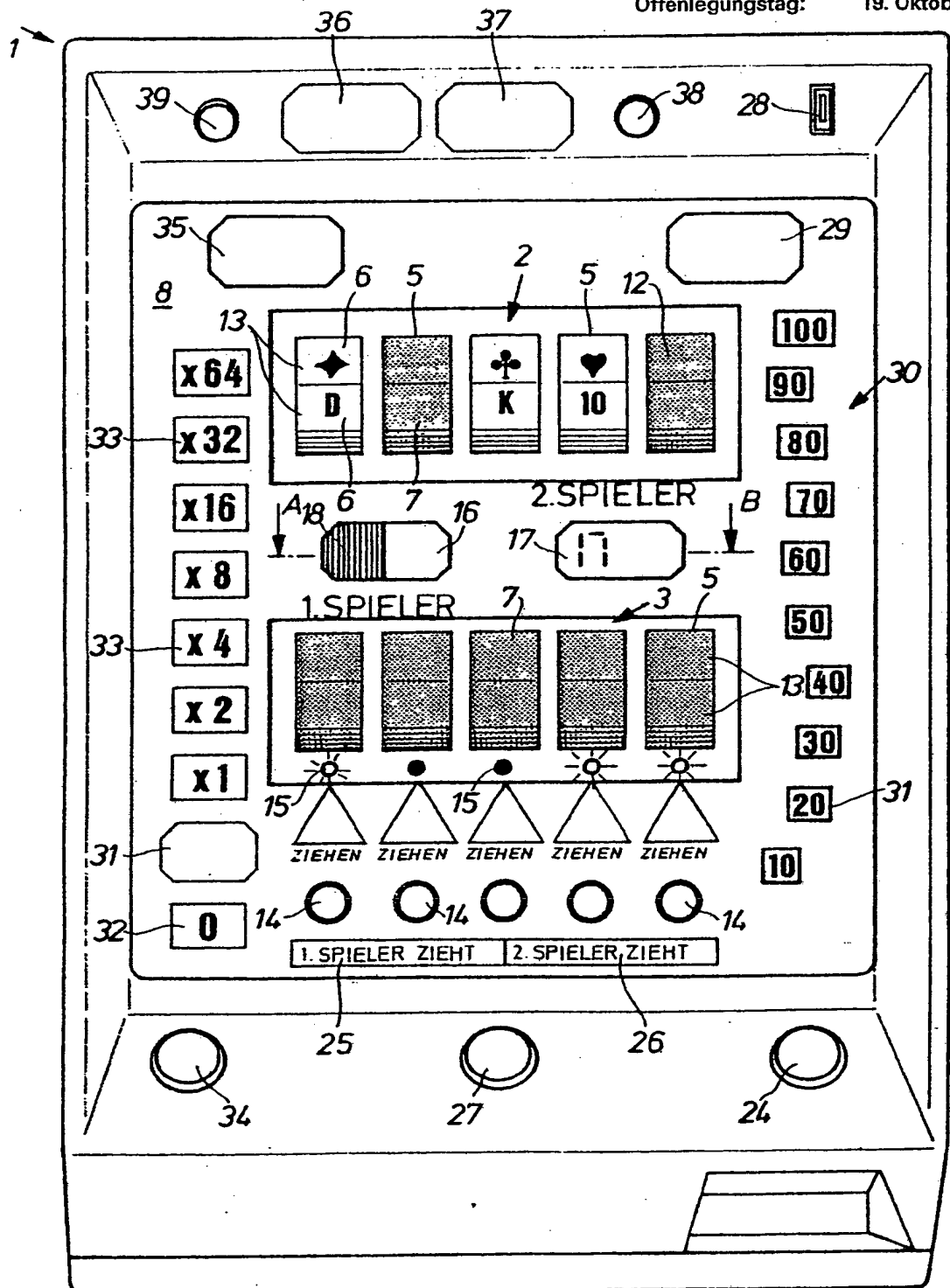


Fig. 2

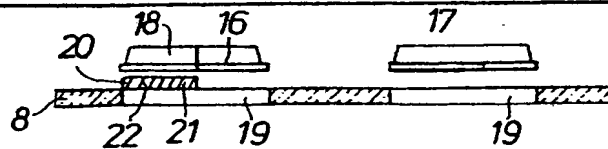
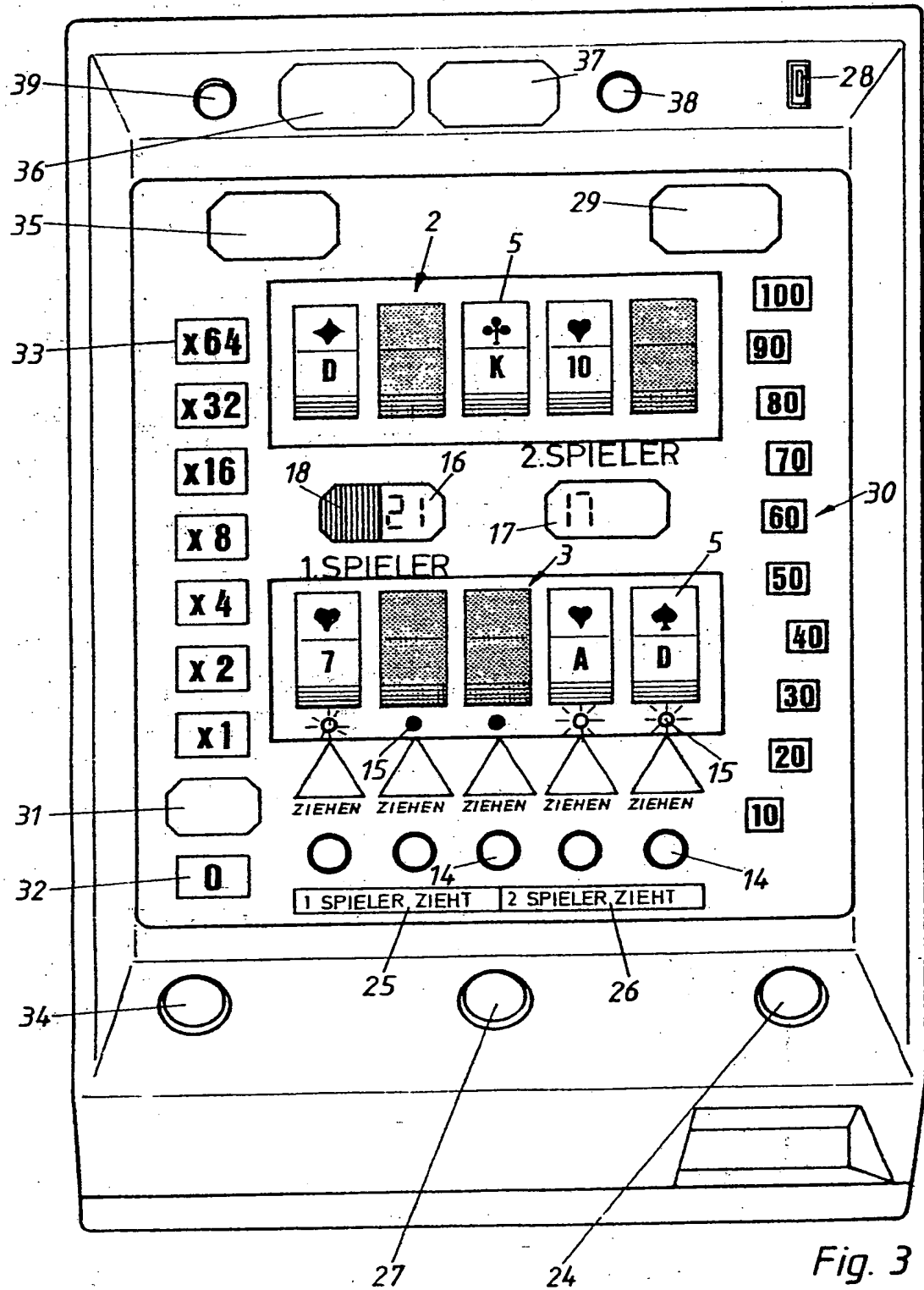
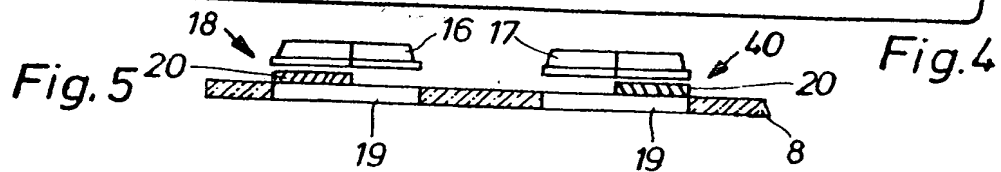
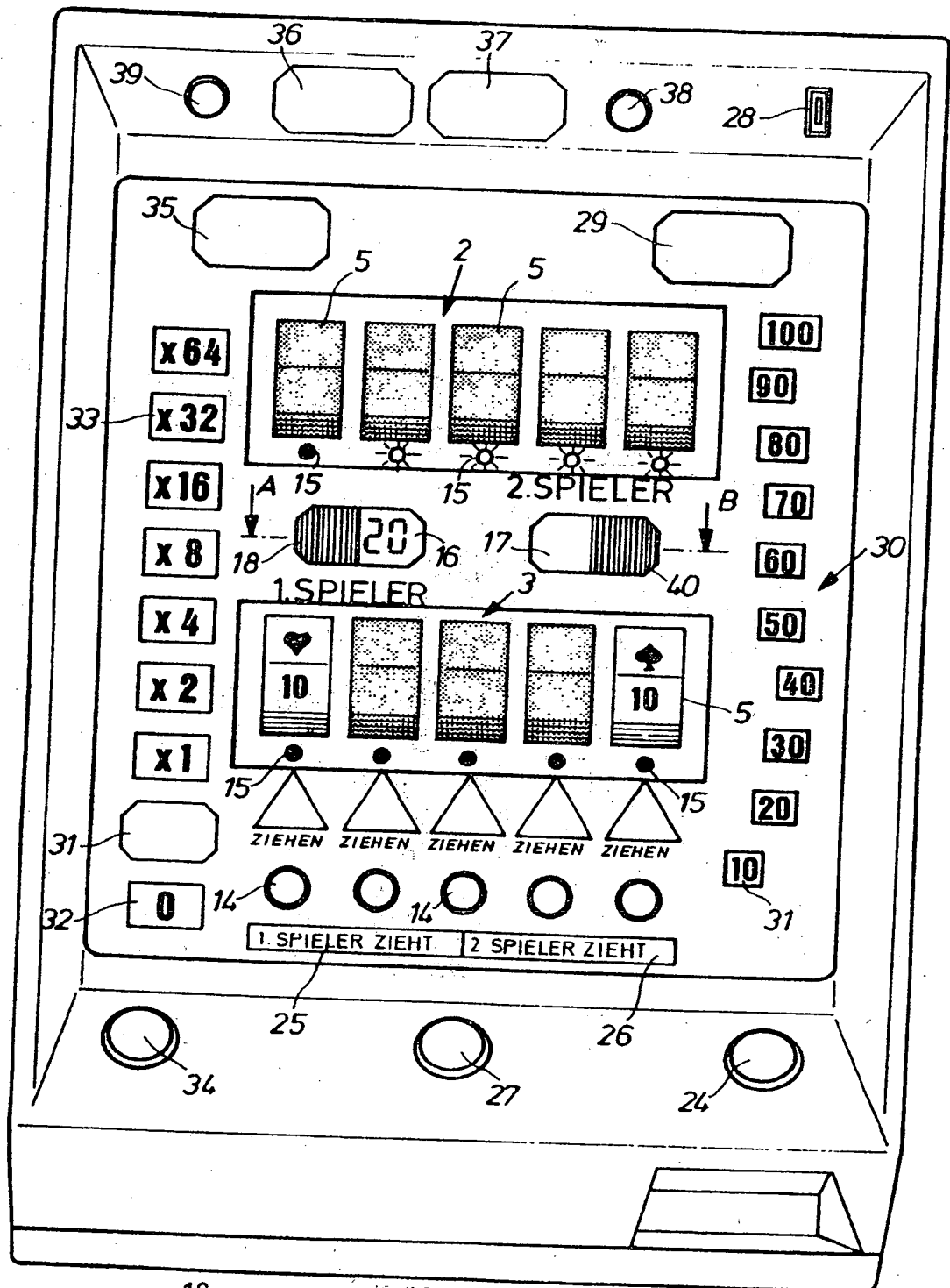


Fig. 1

3811301

20





3811301

22

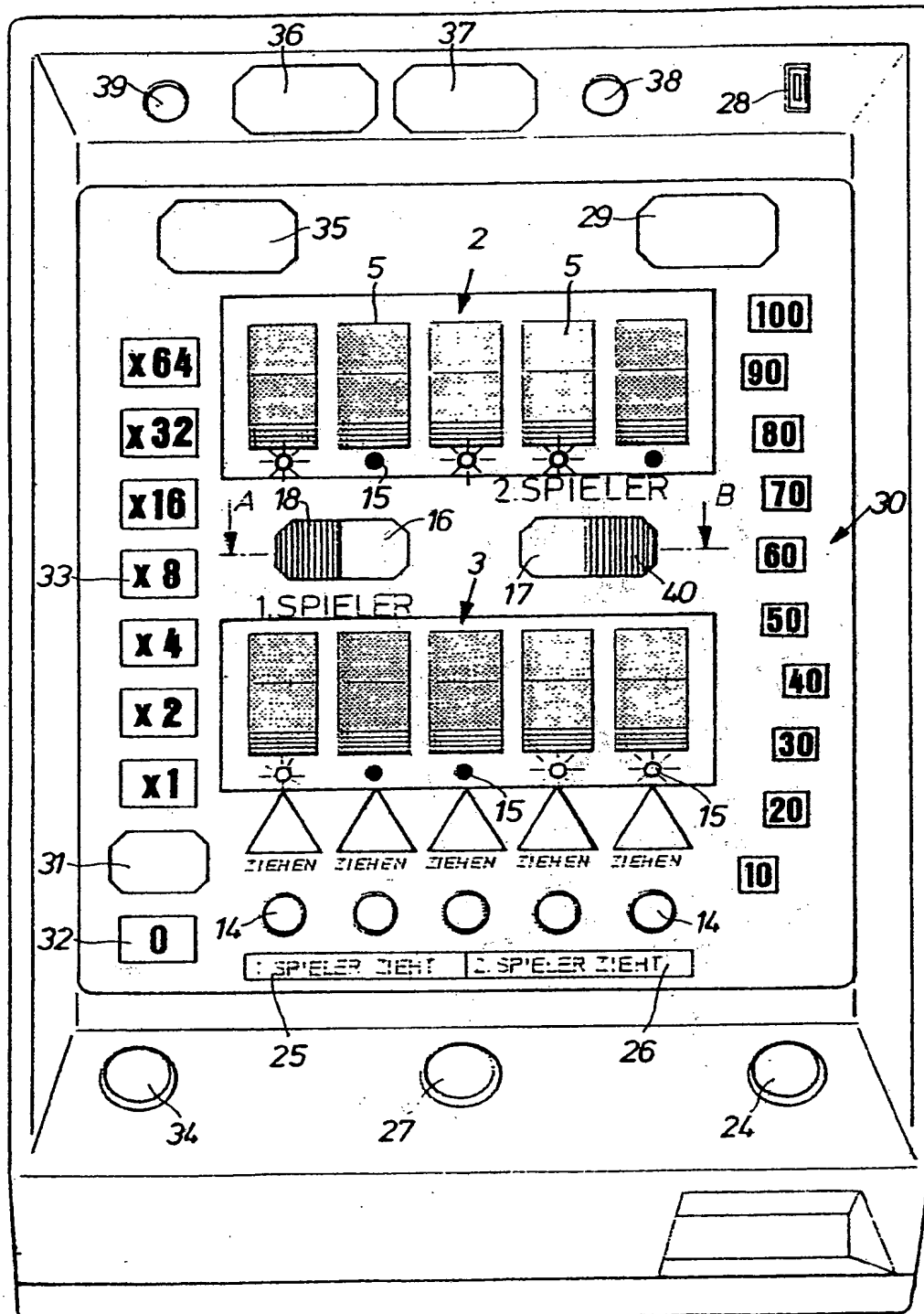


Fig. 6

3811301

23 x

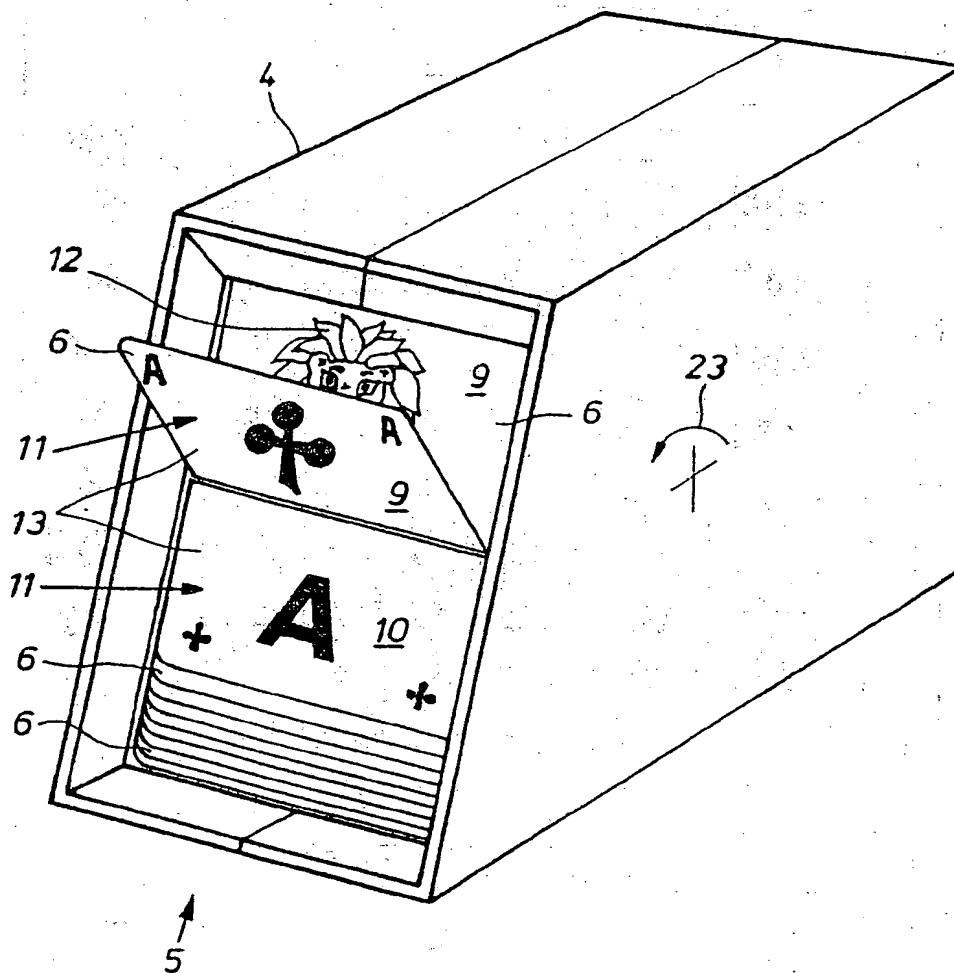


Fig. 7